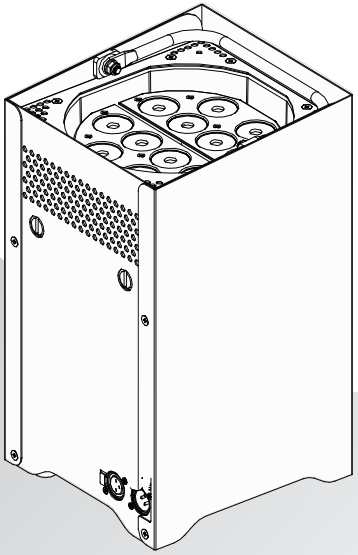
EventKOLOR Mk2



MANUEL UTILISATEUR

www.star-way.com

version 2.1

TABLE DES MATIÈRES

1 PRODUIT
- 1.1 INTRODUCTION 1
- 1.2 DESCRIPTION. 1
- 1.3 SPÉCIFICATIONS TECHNIQUE 1
- 1.4 MISE EN GARDE DE SÉCURITÉ 2

2 INSTALLATION
- 2.1 MONTAGE 3
- 2.2 CONNECTEUR DE CHARGE 3
- 2.3 CONNECTEURS DMX 3
- 2.4 INDICATEUR ET BOUTON ON/OFF 4
- 2.5 DESCRIPTION DU DESSOUS DU PROJECTEUR 4

3 PANNEAU DE CONTRÔLE
- 3.1 BASIC 5
- 3.2 MENU. 5
- 3.3 EDITION DES COULEURS STATIQUES 6
- 3.4 ACTIVATION DES PROGRAMMES AUTOMATIQUES 6
- 3.5 MENU DMX 6
- 3.6 MENU RUN 6
- 3.7 CONFIGURATION 7
- 3.8 SPECIAL 7
- 3.9 EDITION DES PROGRAMMES UTILISATEUR. 7
- 3.10 CALIBRATION DES BLANC 8
- 3.11 CORRECTION COLORIMETRIQUE RVB. 8
- 3.12 WIRLESS DMX 8
- 3.13 ACTIVATION DU VERROUILLAGE 8

4 UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX
- 4.1 ADRESSAGE BASIQUE 9
- 4.2 AFFECTATION DES CANAUX 9
  - *MODE TOUR* 9
  - *MODE ARC1* 11
  - *MODE ARC1D* 11
  - *MODE ARC1S* 11
  - *MODE HSV* 11
  - *MODE BLOC* 12

5 UTILISATION DU DMX SANS FIL 13

6 BATTERIE ET CHARGEURS
- 6.1 SPECIFICATIONS DE LA BATTERIE 14
- 6.2 CONSIDERATIONS SPECIALES 14
- 6.3 SPECIFICATIONS CHARGEUR UNITAIRE 15
- 6.4 SPECIFICATIONS FLIGHT CASE CHARGEUR 15

7 VUE ECLATEE 16

1 PRODUIT

1.1 INTRODUCTION

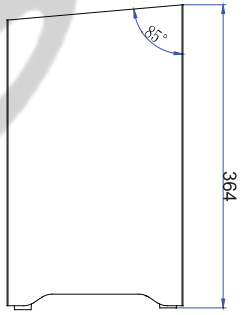
Ce produit peut être utilisé aussi bien en intérieur qu'en extérieur grâce à son indice IP44.
Particulièrement adapté pour l'éclairage décoratif.
Contrôlables en DMX ces projecteurs pourront être contrôlés par n'importe quelle console DMX, et ce même sans fil grâce à sa carte de réception Wireless Solution. Ce projecteur est totalement autonome grâce aux programmes utilisateur paramétrables ou les programmes automatiques inclus (tous deux accessibles via une console DMX).

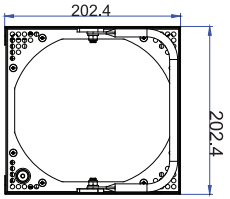
1.2 DESCRIPTION

- LED 3in1
- Contrôle indépendant des 2 bloc de LEDs
- Angulation des 2 blocs de LEDs
- Dimmer 0-100% pour le RVB
- Strobe
- Programmes automatiques
- 10 Programmes utilisateur internes
- Séquence automatique à vitesse variable
- Afficheur LCD
- Contrôle DMX 512 en 3, 4, 5, 6 ou 12 canaux
- Gestion DMX sans fil via carte Wireless Solution

1.3 SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

Voltage	12 VDC
Consommation	45 W
LEDs	12 x 3W TriColor (RVB)
Refroidissement	Convection naturelle
Dimensions	202 x 202 x 364 mm
Poids	14.2 Kg





1.4 MISES EN GARDE DE SÉCURITE

IMPORTANT

- Cet appareil est un projecteur dédié à la création d'effets décoratifs.
  Ce produit est destiné à une utilisation en intérieur ou en extérieur.
- Ne pas secouer l'appareil, évitez les gestes brusques lors de son installation
  ou de sa manipulation.
- Pendant l'installation des projecteurs, assurez-vous que les appareils ne sont
  pas exposés à une grande source de chaleur.
- Toujours prendre l'appareil par ses poignées de transport.- Utiliser l'appareil uniquement
après avoir vérifié que les capots sont bien fermés
  et que les vis sont correctement serrées.

ATTENTION

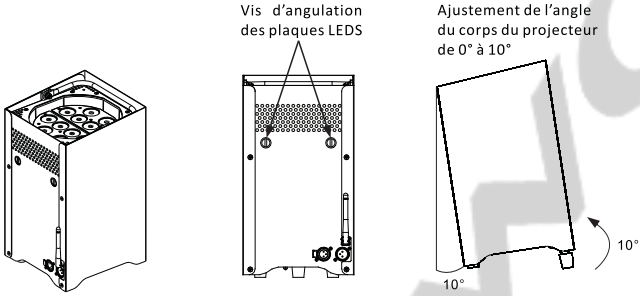
- Utiliser l'appareil uniquement après vous être familiarisé avec ces recommandations.
- Ne pas autoriser d'intervention sur les appareils par des personnes non qualifiées.
  La plupart des erreurs sont commises par des personnes non professionnelles.
- Veuillez utiliser l'emballage d'origine du produit si l'appareil doit être transporté.
- Toutes modifications sont interdites pour d'évidentes raisons de sécurité.
- Si l'appareil est utilisé dans des conditions différentes de l'une décrite dans ce manuel,
  le produit peut souffrir des dommages et la garantie deviendrait nulle, plus grave,
  certaines opérations peuvent être très dangereuses comme un court-circuit,
  des brûlures, un choc électrique, etc.

- Utilisez toujours le chargeur fourni pour charger les batteries
- Ne pas laisser les batteries en charge pendant plus de 24 Heures
- Utilisez l'interrupteur de « stockage » lorsque le produit n'est pas utilisé pendant
plus de 7 jours.
- Stockez toujours les EventKolor à pleine charge
- Si vous utilisez les flight case chargeurs, laissez les flight case ouverts pendant la charge
- Stocker les EventKolor dans un endoit sec et à l'abris de la lumière directe du soleil.

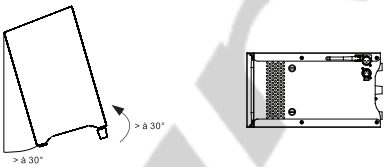
2 INSTALLATION

2.1 MONTAGE

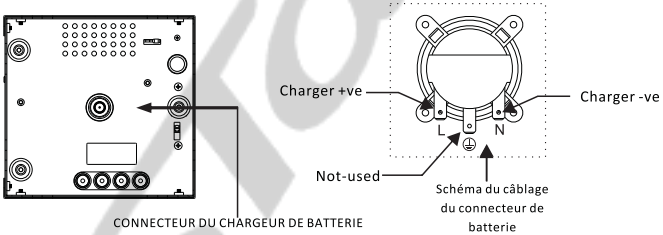
EventKolor est alimenté par une batterie à l'acide de plomb, ci qui impose de respecter au maximum une certaine position :



Positions incorrectes

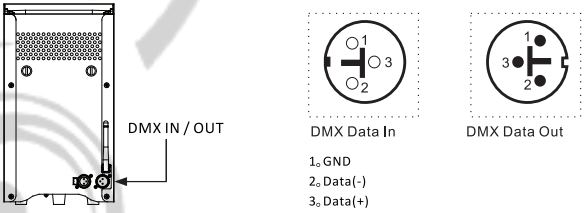


2.2 CONNECTEUR DE CHARGE



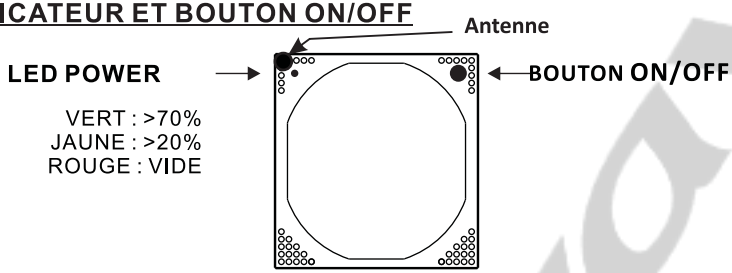
- Ne pas connecter le DMX
- Utilisez uniquement le chargeur fourni (chargeur flightcase ou chargeur simple)

2.3 CONNECTEURS DMX



- Connecter UNIQUEMENT le DMX
- Le connecteur DMX IN ne peut pas être utilisé simultanément avec le DMX sans fil

2.4 INDICATEUR ET BOUTON ON/OFF



2.4.1 BOUTON ON/OFF

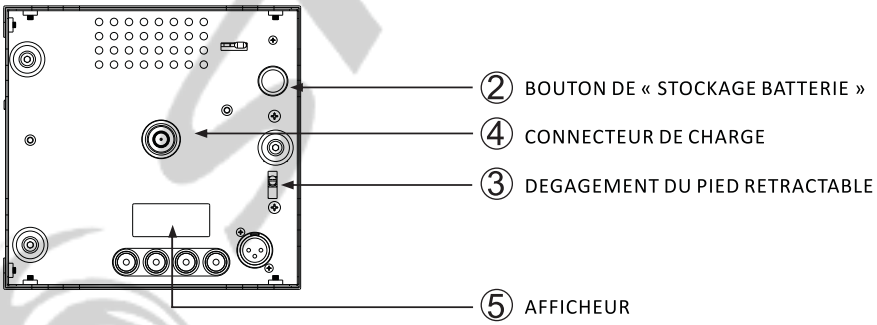
- Appuyer sur le bouton ON/OFF pendant 3 secondes pour allumer ou eteindre EventKolor. (La LED rouge du bouton ON/OFF allumée en fixe indique que le projecteur est ON - La LED rouge du bouton ON/OFF clignotante lentement indique la réception du signal DMX)

2.4.2 LED POWER

La LED POWER indique :
- En opération : le taux de charge du projecteur. Lorsque la LED est rouge il vous faut recharger le projecteur.
- En chargement : le taux de charge du projecteur . Une fois le projecteur complètement chargé la LED passe au vert et s'eteint.
- Si le bouton de « stockage batterie » est ON, lors que la connexion avec le chargeur la LED passe au vert pendant 30 secondes puis s'eteint lentement.

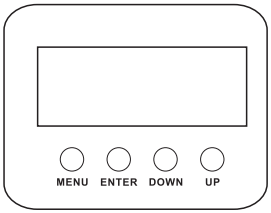
LE BOUTON DE « STOCKAGE BATTERIE » DOIT ETRE POSITIONE SUR ON POUR AUTORISER LA CHARGE.

2.5 DESCRIPTION DU DESSOUS DU PROJECTEUR



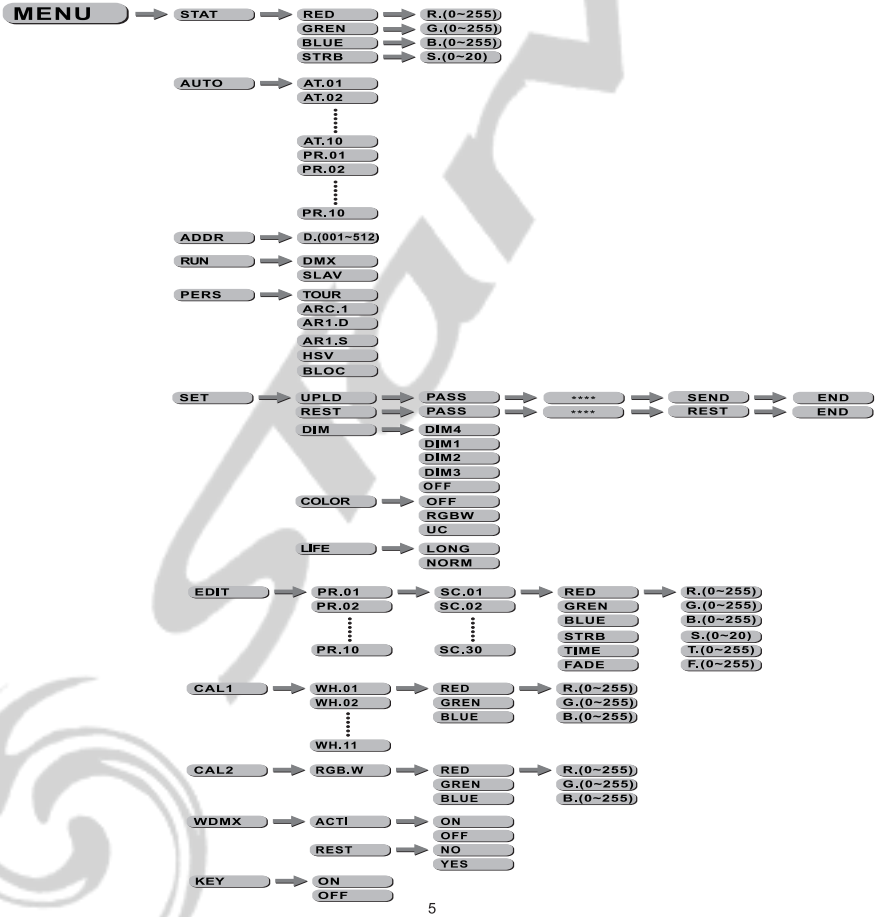
3 PANNEAU DE CONTRÔLE

3.1 BASIC



[MENU] Pour faire défiler le menu principal ou sortir du sous-menu actif.
[ENTER] Pour entrer dans le menu ou confirmer la fonction ou la valeur active
[DOWN] Pour défiler vers le bas dans le menu ou diminuer la valeur de la fonction active.
[UP] Pour défiler vers le haut dans le menu ou augmenter la valeur de la fonction active.

3.2 MENU

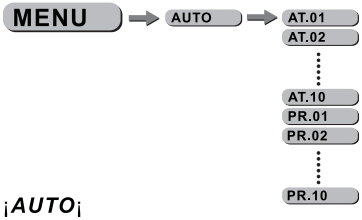


3.3 EDITION DES COULEURS STATIQUES

¡***STAT***¡

- Sélectionnez le menu [STAT] et appuyez sur [ENTER]
- Combinez les valeurs [Red] (rouge), [Green] (vert) et [Blue] (bleu) pour créer votre couleur en prenant soin de valider avec le bouton [ENTER] après chaque modification
- Définissez la valeur du [Strobe] de 0Hz à 20 Hz en prenant soin de valider avec le bouton [ENTER] après chaque modification

3.4 ACTIVATION DES PROGRAMMES AUTOMATIQUES



¡***AUTO***¡

- Sélectionnez le menu [AUTO] et appuyez sur [ENTER]
- Sélectionnez l'un des programmes internes [AT.01] à [AT.10] (ces programmes ne peuvent pas être modifiés) Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.
- Sélectionnez l'un des programmes internes [PR.01] à [PR10] (ces programmes peuvent être modifiés) Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

Les programmes internes [PR.01] à [PR10] sont éditables via le menu [EDIT]

3.5 MENU DMX

¡***DMX*** ¡

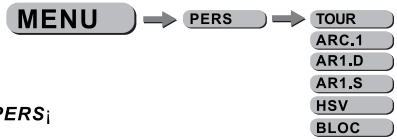
- Sélectionnez le menu [DMX] et appuyez sur [ENTER] et modifiez l'adresse et Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

3.6 MENU RUN

¡***RUN*** ¡

- Sélectionnez le menu [RUN] et appuyez sur [ENTER]
- [DMX] Mode permettant de gérer le projecteur via une console DMX. Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.
- [SLAV] Mode permettant de gérer le projecteur en mode maître esclave. Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

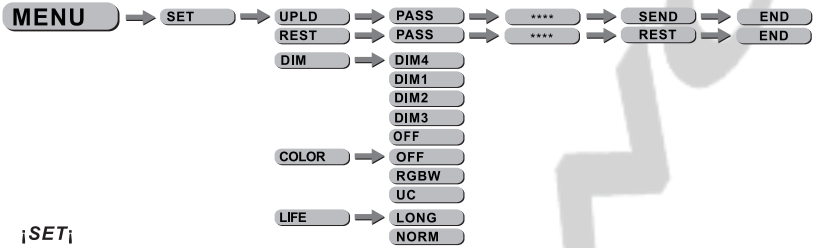
3.7 CONFIGURATION



¡***PERS***¡

- Entrer dans le menu ¡***PERS***¡ et sélectionner le mode DMX entre : ¡***TOUR***¡, ¡***Arc.1***¡, ¡***Ar1.d***¡, ¡***Ar1.s***¡, ¡***HSV***¡ ou ¡***BLOC***¡ .

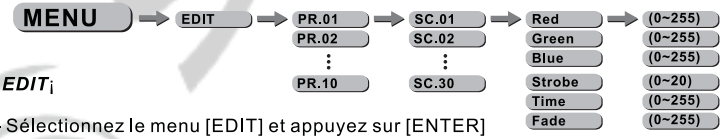
3.8 SPECIAL



¡***SET***¡

- Sélectionnez le menu [SET] et appuyez sur [ENTER]
- La fonction [UPLD] vous permet d'uploader les programmes utilisateur de la machine « maître » vers les machines « esclaves ». Pour activer la fonction UPLOAD, il vous faudra entrer le mot de passe. Ce mot de passe est le même que le mot de passe général (mot de passe usine : appuyez successivement sur les touches suivantes : [UP] – [DOWN] – [UP] – [DOWN] puis appuyez sur le bouton [ENTER]. Pendant l'Upload des programmes, le projecteur s'éclaire en JAUNE, si une erreur survient pendant la procédure le projecteur s'éclaire en ROUGE, à la fin de la procédure réussie le projecteur s'éclaire en VERT
- [REST] vous permet de rappeler l'ensemble des paramètres usine –Veillez à appuyez sur [ENTER]
- [DIM] vous pourrez modifier la courbe du dimmer.
Lorsque [DIM] est sur le mode OFF le dimmer est linéaire, si vous voulez utiliser les modes non linéaires choisissez l'un des 4 modes disponibles.
Par défaut, le projecteur est configuré en mode [DIM4]
- Lorsque le mode [COLOR] est validé sur OFF aucune correction colorimétrique n 'est activée.
- Lorsque le mode [COLOR] est activé sur RGBW la correction colorimétrique que vous aurez créée dans le menu [CAL2] sera active.
- Lorsque le mode [COLOR] est validé sur UC le projecteur ajuste la sortie RVB pour simuler les projecteurs d 'ancienne génération.
- [LIFE] vous permet de sélectionner le mode de gestion de la batterie :
- LONG - approx. 12H - en reduisant légèrement la puissance max des LEDs
- NORM - approx. 10H

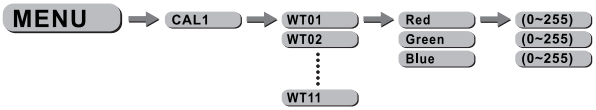
3.9 EDITION DES PROGRAMMES UTILISATEURS



¡***EDIT***¡

- Sélectionnez le menu [EDIT] et appuyez sur [ENTER]
- Choisissez le programme à éditer de [PR.01] à [PR.10] Puis valider avec le bouton [ENTER].
- Chaque programme éditable se compose de 30 scènes [SC.01] à [SC.30]
- Chaque scène vous permet de créer un état lumineux en utilisant les paramètres suivants : [Red] (rouge), [Blue] (bleu), [Green] (vert), [Strobe], [TIME] (temps de maintien), [FADE] (temps de fade entre chaque scène) .
Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

3.10 CALIBRATION DES BLANCS



¡*CAL1*¡

- Sélectionnez le menu [CAL1] et appuyez sur [ENTER]
- Modifiez la température du blanc de l'un des différents programmes internes entre [WT.01] à [WT.11] en modifiant les valeurs des paramètre rouge, vert et bleu Puis valider avec le bouton [ENTER].

3.11 CORRECTION COLORIMETRIQUE RVB

¡*CAL2*¡

- Sélectionnez le menu [CAL2] et appuyez sur [ENTER]
- Modifiez la température du blanc RVB en modifiant les valeurs des paramètres rouge, vert, bleu. Puis valider avec le bouton [ENTER].

3.12 WI-DMX

¡*WDMX*¡

- Sélectionnez le menu [WDMX] et appuyez sur [ENTER]
- Sélectionnez [ACT] et appuyez sur [ENTER] puis sélectionnez ON ou OFF pour activer ou non le DMX SANS FIL.
- Sélectionnez [REST] et appuyez sur [ENTER] pour ré-initialiser l 'appairage entre EventKolor et le transmetteur Wireless Solution.

3.13 ACTIVATION DU VERROUILLAGE

¡*KEY*¡

- Sélectionnez le menu [KEY] et appuyez sur [ENTER]
- Lorsque le projecteur est basculé en mode KEY ON, il vous faudra un mot de passe de manière a pouvoir entrer dans le menu. Après 30 secondes ou Allumage extinction su projecteur.

MOT DE PASSE USINE : [UP] – [DOWN] – [UP] – [DOWN]
puis appuyez sur le bouton [ENTER]

4 UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX

4.1 ADRESSAGE BASIQUE

- Connectez tous les projecteurs en série en utilisant un cable DMX standard ou les câbles IP65 data.
- Ajustez l 'adresse DMX dans le menu DMX.
- Plusieurs projecteurs peuvent utiliser la même adresse DMX ou utiliser des adresses DMX indépendantes

4.2 AFFECTATION DES CANAUX

¡ Note: ce produit peut être configuré en 6 modes différents : ¡***TOUR***¡,¡***Arc.1***¡,¡***Ar1.d***¡,¡***Ar1.s***¡, ¡***HSV***¡ et ¡***BLOC***¡

TOUR

CANAL	VALEUR	FONCTION
1	0⇔255	**DIMMER**
2	0⇔255	**MODULE1 ROUGE** (ou temps entre les pas lorsque les programmes internes PR 01 à PR 10 sont activés via le canal 10)
3	0⇔255	**MODULE1 VERT** (ou temps de fondu lorsque les programmes internes PR 01 à PR 10 sont activés via le canal 10)
4	0⇔255	**MODULE1 BLEU**
5	0⇔255	**MODULE2 ROUGE**
6	0⇔255	**MODULE2 VERT**
7	0⇔255	**MODULE2 BLEU**
8	0⇔5	MACRO OFF
	11 ⇔30	RED100%/GREEN UP/BLUE0%
	31⇔50	RED DOWN/GREEN 100%/BLUE0%
	51⇔70	RED 0%/GREEN 100%/BLUE UP
	71⇔90	RED 0%/GREEN DOWN/BLUE 100%
	91 ⇔110	RED UP/GREEN 0%/BLUE100%
	111 ⇔130	RED100%/GREEN 0%/BLU EDOWN
	131 ⇔150	RED100%/GREEN UP/BLUE UP
	151 ⇔170	RED DOWN/GREEN DOWN/BLUE 100%
	171 ⇔200	RED100%/GREEN 100%P/BLUE100%
	201⇔205	WHITE1 3200K
	206 ⇔210	WHITE2 3400K
	211⇔215	WHITE3 4200K
	216 ⇔220	WHITE4 4900K

CANAL	VALEUR	FONCTION
8	221 <⇨> 225	WHITE5 5600K
	226 <⇨> 230	WHITE6 5900K
	231 <⇨> 235	WHITE7 6500K
	236 <⇨> 240	WHITE8 7200K
	241 <⇨> 245	WHITE9 8000K
	246 <⇨> 250	WHITE10 8500K
	251 <⇨> 255	WHITE11 10000K
9		**STROBE**
	0 <⇨> 10	STROBE OFF
	11 <⇨> 255	1 Hz -> 20 Hz
10		**AUTO**
	0 <⇨> 40	OFF
	41 <⇨> 50	AUTO 1
	51 <⇨> 60	AUTO 2
	61 <⇨> 70	AUTO 3
	71 <⇨> 80	AUTO 4
	81 <⇨> 90	AUTO 5
	91 <⇨> 100	AUTO 6
	101 <⇨> 110	AUTO 7
	111 <⇨> 120	AUTO 8
	121 <⇨> 130	AUTO 9
	131 <⇨> 140	AUTO 10
	141 <⇨> 150	PR.01
	151 <⇨> 160	PR.02
	161 <⇨> 170	PR.03
	171 <⇨> 180	PR.04
	181 <⇨> 190	PR.05
	191 <⇨> 200	PR.06
	201 <⇨> 210	PR.07
	211 <⇨> 220	PR.08
	221 <⇨> 230	PR.09
	231 <⇨> 255	PR.10
11	0 <⇨> 255	**Ajustement de la vitesse de programmes auto** Activé lorsque les programmes AUTO 01 à AUTO 10 sont activés via le canal 10
12		**COURBE DU DIMMER**
	0 <⇨> 9	OPTION VALIDEE VIA LE MENU DU PROJECTEUR
	10 <⇨> 29	DIMMER LINEAIRE
	30 <⇨> 69	DIMMER NON LINEAIRE 1 (le plus rapide)
	70 <⇨> 129	DIMMER NON LINEAIRE 2
	130 <⇨> 189	DIMMER NON LINEAIRE 3
	190 <⇨> 255	DIMMER NON LINEAIRE 4 (le plus lent)

Arc.1

Canal	Valeur	Fonction
1	0⇔255	ROUGE
2	0⇔255	VERT
3	0⇔255	BLEU

Ar1.d

Canal	Valeur	Fonction
1	0⇔255	DIMMER
2	0⇔255	ROUGE
3	0⇔255	VERT
4	0⇔255	BLEU

Ar1.S

Canal	Valeur	Fonction
1	0⇔255	DIMMER
2	0⇔255	ROUGE
3	0⇔255	VERT
4	0⇔255	BLEU
5	0⇔255	STROBE

HSV

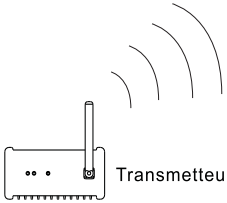
Canal	Valeur	Fonction
1	0⇔255	HUE(0~100%)
2	0⇔255	SATURATION(0~100%)
3	0⇔255	VALUE(0~100%)

BLOC

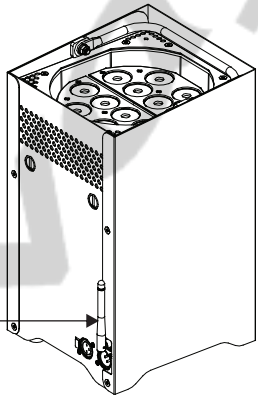
CANAL	VALEUR	FONCTION
1	0⇔255	**MODULE 1 ROUGE**
2	0⇔255	**MODULE 1 VERT**
3	0⇔255	**MODULE 1 BLEU**
4	0⇔255	**MODULE 2 ROUGE**
5	0⇔255	**MODULE 2 VERT**
6	0⇔255	**MODULE 2 BLEU**

StarWay

5 UTILISATION DU DMX SANS FIL



Transmetteur W-DMX sans fil

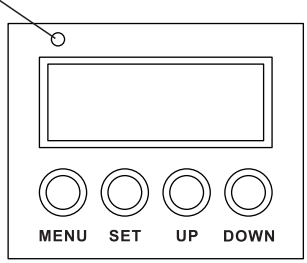


ANTENNE RETRACTABLE DU
RECEPTEUR WIRELESS SOLUTION

- Lorsqu 'il est utilisé avec le DMX sans fil, le projecteur doit être placé dans un rayon de 300m de l 'emetteur.
- Sélectionnez l 'option DMX dans le menu RUN.
- Sélectionnez l 'option ACT dans le menu WDMX et validez l 'option sur ON.
- Si le projecteur est déja appairé avec un transmetteur DMX, le projecteur est prêt à recevoir le signal DMX.
- Si le projecteur doit être appairé avec un transmetteur DMX, vous devez ré-initialiser le projecteur en validant sur YES l 'option REST du menu W-DMX. A ce moment, le projecteur est prêt à être appairé avec le transmetteur DMX.
- Pour appairer EventKolor à l'émmeteur W-DMX en appuyant sur son bouton d'appairage.
- La LED d'indication de réception située à coté de l'afficheur s'allume.

NOTE : une fois appairé à un emmetteur, il faut resetter le EventKolor en validant sur YES l 'option REST du menu W-DMX.

Indicateur de réception du signal W-DMX



6 BATTERIE ET CHARGEURS

6.1 SPECIFICATIONS DE LA BATTERIE

- Voltage : 12 V
- Capacité : 24 Ah
- Temps de Charge : 12 h
- Temps de décharge : 10 h (à pleine puissance - RVB 100%)
- Poids : 8 Kg
- Dim : 175 x 166 x 125 mm

6.2 CONSIDÉRATIONS SPÉCIALES

Ces considérations vous aideront à tirer meilleur parti de la batterie

CHARGE

- Charger avec les flight case toujours ouverts
- Nous vous recommandons de charger les batteries à une température entre 0°C et 35°C
- Toujours utiliser les chargeurs fournis

OPERATIONS

- **Nous vous conseillons d'éviter au maximum les décharges profondes de la batterie, en effet vous diminueriez la durée de vie de la batterie**

.

- Température de fonctionnement recommandée : 0°C - 35°C
- Toujours utiliser EventKolor dans une position verticale ou inférieure à 30° de la verticale.

STOCKAGE

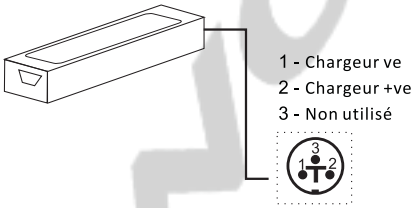
- Stocker à une température n'excédant pas 30°C --- < 25° recommandé
- Toujours stocker EventKolor en positionnant le bouton « Stockage Batterie » sur OFF
- Toujours stocker EventKolor en position verticale
- Toujours stocker EventKolor à pleine charge
- Stocker les EventKolor dans un endroit sec et à l'abri de la lumière directe du soleil.

MAINTENANCE

- Toujours positionner le bouton « Stockage Batterie » sur OFF avant de tenter toute opération de maintenance.
- NE JAMAIS LINKER les pôles + et - de la batterie
- Veiller à isoler les pôles de la batterie de la structure d'EventKolor

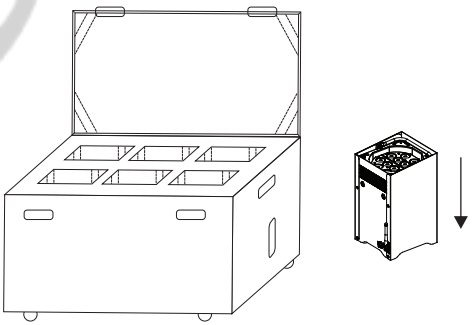
6.3 SPECIFICATIONS DU CHARGEUR UNITAIRE

Voltage : AC100-240V, 50/60Hz
Puisance : 36W
Sortie : DC12V, 3A

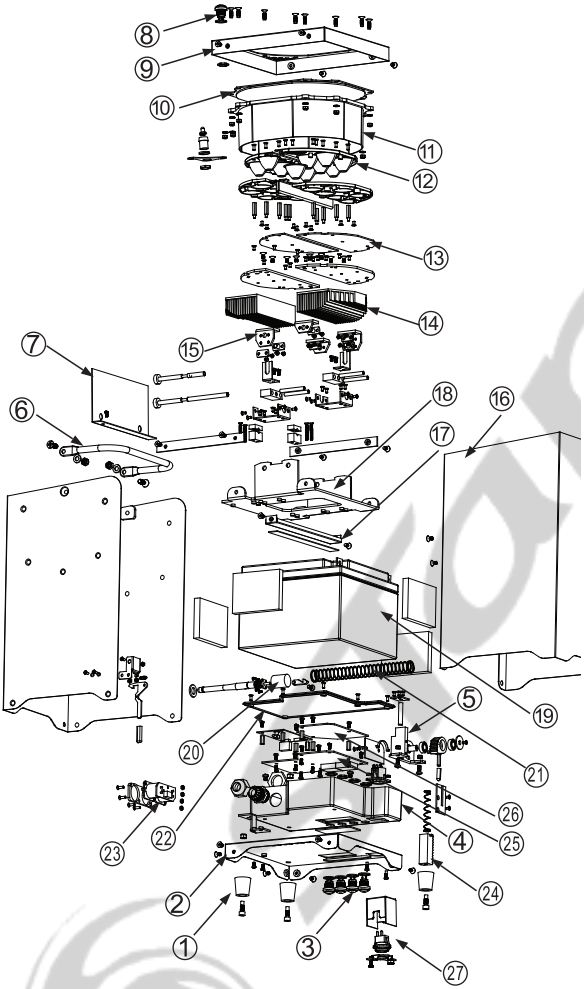


6.4 SPECIFICATIONS DU CHARGEUR FLIGHT CASE

Voltage : AC100-240V, 50/60 Hz
Consommation : 300 W
Poids : 33.5KG
Dimensions : 800 x 490 x 605 mm



7 VUE ECLATEE



NO	ITEM
1	Pied en caoutchouc
2	Plaque Base
3	Commutateur étanche
4	Structure
5	Plaque de montage W-DMX
6	Poignée de transport
7	Plaque Anti-éblouissement
8	Interrupteur étanche avec indicateur
9	Frame
10	Lentille de protection
11	Structure résistant aux intempéries
12	Collimateur
13	PCB LED
14	Dissipateur de chaleur
15	Structure d'angulation
16	Boîtier
17	Support batterie
18	Séparateur
19	Batterie à l'acide de plomb
20	Plaque de montage W-DMX
21	Ressort d'antenne W-DMX
22	Base
23	Connecteur XLR DMX
24	Pied rétractable
25	Afficheur
26	PCB drivers
27	Bouton de « Stockage Batterie »